

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan bangsa terdiri dari berbagai suku, ras, keturunan, bahasa, adat kebiasaan, agama, kebudayaan, tingkat hidupnya, dan beraneka ragam (Suhadi, 1982: 11-12). Beraneka ragam tersebut bangsa Indonesia tidak memandang adanya perbedaan sehingga diperlukan pemersatu bangsa untuk mempersatukan satu dengan yang lainnya yaitu Pancasila, karena tidak diragukan untuk menyatukan bangsa Indonesia dengan isi sila yang saling mengisi, memahami, dan menjiwai. Kemajuan teknologi dan masa globalisasi sangat berpengaruh terhadap pola kehidupan masyarakat Indonesia terutama semakin lunturnya nilai-nilai Persatuan Indonesia. Hal ini menjadikan nilai Persatuan Indonesia sebagian sangat penting dalam menumbuhkan kesadaran sikap saling memahami, menghormati, dan menghargai perbedaan mengingat Indonesia negara yang beraneka ragam. Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia mempunyai nilai-nilai luhur yang tercermin dalam kelima sila. Pancasila diartikan sebagai berikut:

Pancasila is the wisdom/national genius (national wisdom/ national genius) that contains within it the three main pillars, namely the pillars of divinity (religious), a pillar of humanity (humanistic), and the pillars of society (democratic, popular, and social justice) (Putra, 2015).

Sosialisasi merupakan usaha sadar dan terencana untuk membangkitkan kesadaran serta sikap positif untuk pembangunan karakter bangsa yang sesuai dengan Pancasila (Gunawan, 2012: 198). Sosialisasi memungkinkan terjadinya proses penanaman, transfer nilai kebiasaan dan pembentukan kebaikan dari satu

generasi ke generasi berikutnya (Gunawan, 2012: 198). Sosialisasi sebagian sangat penting, hal ini dijadikan sebagai pembentukan sikap yang baik untuk pembangunan karakter bangsa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian.

Pemuda adalah aset bangsa yang memiliki perkembangan dan kemajuan dalam peradaban dengan adanya darah muda yang melopornya. Pemuda Indonesia dewasa ini telah hilangnya jati diri, terutama hal wawasan kebangsaan dan cinta tanah air Indonesia. Pemuda perlu diberikan adanya pembangunan karakter bangsa yang berwawasan kebangsaan dan cinta tanah air Indonesia untuk menumbuhkan kembali jati diri bangsa. Perkembangan peradaban pada pemuda mampu membuktikan sebagai proses perjuangan, pembaharuan, dan pembangunan bangsa.

Strategi pembelajaran *Mind Mapping* adalah strategi yang dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta (Huda, 2013: 307). Model pengajaran bermain peran dalam dimensi sosial memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan (Huda, 2013: 115). Strategi *Role Playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam satu situasi permasalahan yang secara nyata di hadapi (Huda, 2013: 209). Strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* merupakan cara yang dipilih seseorang untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu dengan menggabungkan dua strategi berdeda sehingga terjalin kerjasama menuju keberhasilan bersama. Kedua strategi terjalin kerjasama menekankan pada penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan pribadi dan sosial.

Mind Mapping digunakan untuk membantu penulisan tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep, membentuk, mencatat dan memecahkan masalah sehingga dengan bermain peran bekerjasama menyajikan skenario yang memuat permasalahan untuk mendorong yang akan di diskusikan dan di cari penyelesaian masalahnya.

Penelitian ini mempunyai relevansi dengan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang mengkaji tentang penelitian. Penelitian ini dapat menjadi dasar dan bisa dikembangkan lagi oleh mahasiswa lain Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Keterkaitan tersebut tertuang dalam visi dan misi Program Studi PPKn FKIP UMS sebagai berikut:

Visi Program Studi:

Tahun 2029 menjadi program studi unggulan yang memberi arah perubahan pada pengembangan pendidikan dan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang profesional berkepribadian Islami.

1. Menyelenggarakan pembelajaran yang menghasilkan pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang cerdas, kompeten, andal, pembaharuan, dan berkepribadian Islami.
2. Menyelenggarakan penelitian untuk meningkat kualitas pembelajaran dan memberikan layanan pendidikan yang mampu berpartisipasi memecahkan permasalahan bangsa menuju masyarakat madani.
3. Menyelenggarakan pendidikan dan latihan calon pembina Kepramukaan, Hizbul Wathan, Patroli Keamanan Sekolah, dan Palang Merah Remaja (Moordiningsih dkk, 2015: 141).

Keterkaitan yang lain adalah adanya mata kuliah Pancasila dan Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila yang selaras dengan penelitian ini. Hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian. Dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* dapat dijadikan sebagai model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019?
2. Bagaimana efektivitas penerapan model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019?
3. Apa sajakah kendala penerapan model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019?
4. Bagaimana solusi alternatif untuk mengatasi kendala penerapan model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* sebagai model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019.
2. Untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019.
3. Untuk mengkaji kendala penerapan model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019.
4. Untuk menemukan solusi alternatif dalam mengatasi kendala penerapan model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat yang jelas. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru terkait model sosialisai nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role playing* pada

pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019.

- b. Menambah wawasan dan pemahaman peneliti mengenai model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing* pada pemuda Muhammadiyah dan Nasyiatul Aisyiyah cabang Kartasura daerah Sukoharjo tahun 2019.
- c. Dasar untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi pemuda:
 - 1) Meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia.
 - 2) Memperoleh pengalaman yang menyenangkan.
- b. Manfaat bagi peneliti:
 - 1) Menumbuhkan semangat peneliti untuk memberikan sosialisasi dengan menerapkan berbagai materi dan strategi.
 - 2) Mengembangkan keterampilan peneliti dalam menyampaikan sosialisasi khususnya terkait nilai-nilai Persatuan Indonesia.
- c. Manfaat bagi pembaca:
 - 1) Memberikan masukan dalam meningkatkan nilai-nilai Persatuan Indonesia.
 - 2) Menambah informasi mengenai model sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* kombinasi *Role Playing*.